

*Frank Thissen*¹

Hochschule der Medien Stuttgart

NEUE WEGE IM E-LEARNING DURCH DEN EINSATZ DRAMATURGISCHER ELEMENTE

Франк Тиссен

Высшая школа масс-медийных средств Штутгарта

НОВЫЕ ПУТИ В ДИСТАНЦИОННОМ ОБУЧЕНИИ ЧЕРЕЗ ПРИМЕНЕНИЕ ДРАМАТУРГИЧЕСКИХ СЦЕНАРИЕВ

В статье рассматриваются актуальные проблемы оптимизации дистанционного мультимедийного обучения через Интернет на основе новейших методик.

1. Zusammenfassung

Die erfolgreiche Ein- bzw. Durchführung von e-Learning-Massnahmen in einem Unternehmen, an einer Hochschule erfordert die Akzeptanz aller Beteiligten sowie die Sichtbarkeit ihres Nutzens. Während in den letzten Jahren technische Anforderungen im Fokus des Interesses standen, kristallisiert sich zunehmend die Frage nach einer angemessenen und gewinnbringenden Multimedia-Didaktik heraus (Beck/Sommer 2003). Die verbreitete D.E.S.-Methode (d.h. *Dramaturgische E-Learning Strategie*) nutzt dabei emotionale und dramaturgische Elemente, um computergestütztes Lernen effektiver und effizienter zu gestalten, ihm vor allem aber eine hohe Qualität zu

¹ Результаты сотрудничества с германистами СамГУ в этом направлении стала публикация: Белякова, О.В. Das Online-Lernen für Germanisten. Интернет-обучение для студентов-германистов: учеб. пособие / О.В. Белякова, С.И. Дубинин. – Самара: Изд-во «Универс-групп», 2006, а также проведение семинара совместно с ОДТ СамГУ (05.2007 г.)

geben. Diese Methode verbindet die neueren Erkenntnisse der Hirn- und Emotionsforschung (Damasio 1995, Goleman 1995, Ciompi 1997, Spitzer 1996, Ledoux 1998, Markowitsch 2002 u.a.) mit bereits bewährten pädagogischen Methoden in Kombination mit Konzepten der Dramaturgie, des s.g. Digital Storytellings und psychologischer Marketingstrategien (Mikunda 2002).

An der Hochschule der Medien (HdM, Stuttgart, <http://www.hdm-stuttgart.de/>) und an dem e-Learning-Zentrum (<http://www.frank-thissen.de/>) werden aktuell diese Probleme didaktisch und technologisch diskutiert und in Praxis gesetzt².

2. Einer ersten Euphorie folgte die Ernüchterung

Nach einer Phase der Euphorie zu Beginn der Auseinandersetzung mit dem Thema „*Computer- und internetbasierte Aus- und Weiterbildung*“ zu Beginn der 1990er Jahre hat sich inzwischen eine Ernüchterung breit gemacht. Die anfangs hohen Erwartungen von Unternehmen und Unis, neben der Kostenreduktion von Fortbildungsmaßnahmen auch das »training on the job«, d.h. die permanente Weiterbildung mit dem Computer in Betrieben auf breiter Basis zu ermöglichen, wurden nach ersten negativen Erfahrungen stark reduziert oder gar aufgegeben.

Es hat sich herausgestellt, dass e-Learning (hier synonym verwendet für »*computer based training*« und »*web based training*«) selten Kosten reduziert, wenn es Mindestqualitätsanforderungen entsprechen soll. Häufig ist es sogar aufwändiger als die bewährten Präsenzveranstaltungen. Zudem gestaltete sich der technische Aufwand nicht immer unproblematisch, es sind rechtliche Hürden zu überwinden (z.B. Betriebsrat) und nach wie vor ist die Akzeptanz der »modernen« Lernformen bei Mitarbeitern oft sehr gering, besonders im gewerblichen Bereich. Dies hat auch damit zu tun, dass e-Learning verschiedene Kompetenzen erfordert, die bei Mitarbeitern bzw. Studierenden nicht

² Resultaten des Zusammenarbeit mit Germanisten SamGU in diesem Bereich wurde eine Publikation: Bejalkova, O.B. Das Online-Lernen für Germanisten. Internet-Unterricht für Studenten-Germanisten: Lehrb. Handbuch / O.B. Bejalkova, S.I. Dubinin. – Samara: Verlag «Univers-Gruppe», 2006, а также проведение семинара совместно с ОДТ СамГУ (05.2007 г.)

notwendigerweise vorausgesetzt werden können: die Fähigkeit, selbstgesteuert zu lernen, das eigene Lernen zu organisieren, sich zu motivieren und technische Hürden und Probleme flexibel zu lösen.

Außerdem wird e-Learning oft als »Bestrafung« erlebt, denn an die Stelle des Seminars in einem Schulungszentrum oder Hotel tritt nun ein computergestütztes Lernangebot, das der Mitarbeiter während seiner Arbeits- oder Freizeit abarbeiten soll. Die angenehme Lernsituation wurde durch eine nüchterne, oft unergonomisch gestaltete virtuelle Lernumgebung ersetzt, die Verantwortung für die Lernergebnisse liegen dadurch nun hauptsächlich beim Lerner selbst, der mit der neuen Situation klarzukommen hat und Lernen wird nicht mehr in der Gruppe erlebt, sondern der Einzelne ist plötzlich auf sich gestellt.

3. Die D.E.S.-Methode

Muss das notwendigerweise so sein? Wie lassen sich die Vorteile der neuen Medien effektiver nutzen? Und welchen Bezug sollte das computergestützte Lernen zu Präsenzveranstaltungen haben? Vor allem aber: Wie sieht eine angemessene Didaktik aus, die die neuen Formen der interaktiven, vernetzten Medien angemessen und sinnvoll nutzt.

Die großen Erfolge der Sektionen zur Multimedia-Didaktik auf den LearnTec-Messen (www.learntec.de) der letzten Jahre verdeutlichen die große Notwendigkeit zur Lösung dieser Fragen.

Die D.E.S.-Methode (Dramaturgische e-Learning-Strategie) versteht sich als Antwort auf die oben beschriebenen Probleme. Sie basiert auf einem Forschungsprojekt, das im Winter 2002/3 mit Partnern der HdM Stuttgart aus Industrie und Forschung zum Thema »*Emotionen und Lernen*« durchgeführt worden ist. Das Projekt hat einige – bisher häufig vernachlässigte – Grundlagen des Lernens im Allgemeinen und des e-Learnings im Besonderen verdeutlicht. Zugleich wurden anerkannte pädagogische Erkenntnisse erneut bestätigt:

- Lernen ist ein individueller Prozess der aktiven Konstruktion von Wissen, d.h. Wissen lässt sich nicht transferieren, sondern immer nur vom Lerner erarbeiten (Gerstenmaier/Mandl 1994, Siebert 2001).

- Multimedia ist nicht notwendigerweise ein Mehrwert, denn Lernen geschieht nicht durch das Ansehen von wie auch immer ansprechend

gestalteten Informationen, sondern durch ihre aktive Verarbeitung z.B. in einer problemorientierten Lernumgebung (Issing 1995).

- Lernen ist immer ein sozialer Prozess, in dem die Interaktion und Kommunikation in der Gruppe der Mitlerner und Trainer eine wesentliche Rolle spielt (z.B. das Gefühl der Zugehörigkeit).

- Lernen ist ein emotionaler Prozess. Das emotionale System des Menschen (s.g. Limbisches System) unterscheidet vor aller bewussten Verarbeitung zwischen für den Menschen positiven und negativen (d.h. gefährlichen) Situationen. Emotion und Kognition sind untrennbar miteinander verknüpft und positive Emotionen spielen beim Lernen eine wesentliche Rolle (vgl. Csikszentmihalyis Flow-Konzept), wie ebenso negative Emotionen Lernerfolge behindern oder gar unmöglich machen können (Csikszentmihalyis 1999).

- Zur Erinnerung und zur emotional positiven Förderung von Lernsituationen sind Geschichten von großer Bedeutung. Hier ist das große Gebiet des Geschichtenerzählens, der Dramaturgie und des »*Digital Storytellings*« zu berücksichtigen.

- Der Computer ist kein neutrales Werkzeug, sondern »kommuniziert« Metabotschaften, die einen wesentlichen Einfluss auf die Akzeptanz und den Erfolg von virtuellen Lernangeboten haben (Weizenbaum 1978, Reeves/Nass 1996).

Diese Erkenntnisse sind die Basis der D.E.S.-Methode, die im Folgenden kurz skizziert werden soll. Die D.E.S.-Methode besteht darin, eine dramaturgische Grundstruktur für eine Problem-Lösungsstellung auf der Basis unbewusster Erfahrungswelten (Mythen, Erzählungen, Rituale u.a.) bewusst zu machen, Wissen auf der Basis der dramaturgischen Grundstruktur zu erwerben und das erworbene Wissen im sozialen kommunikativen Kontext (*Community*) zu erweitern, zu vertiefen und zu reflektieren.

4. Dramaturgie und Mythen

Die D.E.S.-Methode erzählt Geschichten, an denen die Lerner (virtuell) Anteil haben. Dies ermöglicht sowohl eine starke emotionale Beteiligung als auch ein situatives und problemorientiertes Lernen. Die zeit- und raumlose Virtualität der elektronischen Medien wird somit

konkret erlebbar und nachvollziehbar. Die Methode basiert auf einer dramaturgischen Grundstruktur, die sich international in Theater und Film bewährt hat.

Zusätzlich sind Elemente interaktiver Dramaturgie (nach Breitlauch) enthalten, die den Teilnehmern die Möglichkeit bieten, die Geschichte und ihren Ablauf zu beeinflussen und daran Anteil zu haben. Die dramaturgische Grundstruktur folgt dem klassischen aristotelischen Aufbau jedes Theaterstücks oder Films, sie wird durch Szenen und Sequenzen umgesetzt.

Tab. 1. Grundlegende Drehbuchstruktur

1. Akt: Exposition		2. Akt: Konfrontation				3. Akt: Auflösung	
1	2	1	2	3	4	1	2
Gewohnheit	Aufbau / Konflikt Situation	Hauptspannung				Spannung: 3. Akt	Lösung
↓ Zurückweisung ↓ Anstoss		↓ Höhepunkt ↓ Wendepunkt				↓ Klimax ↓ Höhepunkt	
↓		Die emotionale Reise					
		Hoffnung		Katastrophe			

Bei der Entwicklung einer dramaturgischen Strategie sind folgende Fragen entscheidend:

- Was sind die inhaltlichen Elemente einer dramaturgischen Zielsetzung z. B. Liebe, Anerkennung, Erfüllung von Neugier, Lebenslust und Lustgewinn, Lohn, soziale Position?

- Welche Figur ist Träger dieser dramaturgischen Idee? Was verliert diese Figur, wenn sie die dramaturgische Zielsetzung nicht erfüllt? Was sind die Herausforderungen?

- Wie ist eine Gegenkraft als Figur oder Figur darzustellen, die mit aller positiven und negativen Energie versucht, zu verhindern, dass die dramaturgische Zielsetzung erreicht wird?

- Wie kommt es zur Auflösung der Konfrontation zwischen der Figur, die das dramaturgische Ziel erreichen möchte und ihrem Gegenspieler?

Vorlagen zur Entwicklung von dramaturgischen Grundstrukturen sind nicht nur authentische Situationen, es werden zusätzlich Inhalte, die als Mythen, Geschichten und Erzählungen innerhalb der unbewussten Erlebniswelt von Kulturen weitergeben werden, eingesetzt, wie z.B. die Auseinandersetzung zwischen David (dem Kleinen, Schwachen) und Goliath (dem vermeintlich Starken), der Turmbau zu Babel (unkontrolliertes Wachstum ohne »Bodenhaftung«) oder das deutsche Märchen von Frau Holle (Reinlichkeit und Pflichtbewusstsein versus Nachlässigkeit und Habgier).

So wird die D.E.S.-Methode beispielsweise für das Training von vorbeugendem Hygieneverhalten in Wäschereien eingesetzt. Eine wichtige Voraussetzung für den wirtschaftlichen Erfolg einer Wäschereien ist das Verantwortungsbewusste, zupackende Handeln von allen Mitarbeitern im Blick auf die Hygiene.

Ein solches Handeln der oft ungelerten Mitarbeiter besteht darin, selbständig und eigeninitiativ zu handeln, wenn es um die Umsetzung von Hygienevorschriften in einer Wäscherei geht. In Rahmen der Dramaturgischen E-Learning-Strategie wird die Geschichte von Frau Holle und der Goldmarie und Pechmarie dramaturgisch so genutzt, dass der Vergleich zwischen dem initiativen Handeln und nichtinitiativem Handeln als Erzählung innerhalb E-Learning-Module dargestellt (Äpfel sind reif: handelt/handelt nicht; Brot ist fertig gebacken: handelt/handelt nicht; Wäsche muss geschüttelt werden: handelt/handelt nicht) und auf das vorbeugende Hygieneverhalten der Mitarbeiter übertragen wird. Das vorbeugende Hygieneverhalten z.B. Waschen der Hände, Tragen von Schutzkleidung, Überprüfung von Waschdosierungen u.a. wird allerdings nicht mit Gold oder Pech belohnt, sondern mit dem Schutz der eigenen Gesundheit, der Gesundheit von anderen Menschen und durch die Kundenzufriedenheit, Kundenbindung und somit mit dem persönlichen und wirtschaftlichen Erfolg.

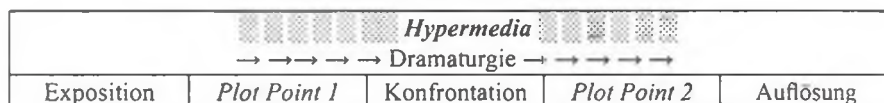
5. Multimediales Informationssystem

Neben dem Erleben des dramaturgischen Ablaufs können die Lerner auf ein umfassendes multimediales Hypertext-System zugreifen, in dem sie Definitionen, Fallbeispiele, die Möglichkeit zur

Expertenbefragung, News-Ticker, Online-Foren und andere Angebote in den. Konfrontiert mit einer bestimmten problematischen Situation im Ablauf des dramaturgischen Geschehens, können die Lerner auf diesen Informationspool zurückgreifen und die für ihre Situation notwendigen und hilfreichen Angebote nutzen.

Auf diese Weise setzen sie sich mit Hintergrundinformationen, strukturellen Informationen, konkreten Fakten und Expertenansichten auseinander. Die unmittelbare Anbindung an die Problemsituation und die Geschichte garantiert einen hohen Anwendungsnutzen, Lerntransfer und eine sehr gute Erinnerbarkeit des Erlernten.

Bild 1. Multimediales Informationssystem



6. Geheimes Wissen

Wissenserwerb basiert nicht ausschließlich auf dem Erwerb von Fakten oder Wissensmaterial sondern ist in einen aktiven Prozess aller Beteiligten eingebunden. Die »Methode des Geheimen Wissens« (nach Mikunda) strukturiert den Wissenserwerb so, dass der Lerner sich sein Wissen durch Lernaktivitäten spielerisch erarbeitet. Das geheime Wissen ist ein Element der dramaturgischen Grundstruktur das exklusive Informationen beinhaltet, die der Lerner nach der Bewältigung einer bestimmten Aufgabe als Belohnung, aber auch zur weiteren Lösung seiner konkreten Aufgaben erhält. Geheimes Wissen sind aber auch Gerüchte, Fehlinformationen, und anderes. Geheimes Wissen weckt die Neugier, »verführt« und gibt der Lernsituation eine gewisse Würze. Das Seminar erhält dadurch eine spielerische Note (vgl. Prensky 2001).

7. Die Community

Die Einbindung des Wissenserwerbs in eine *Community* bedeutet eine kontextbezogene, kommunikativ-soziale Wissensvermittlung. Die Community beinhaltet verschiedene Stufen (*level*), die der Teilnehmer

durch den Erwerb von bestimmten Wissensinhalten erreichen kann. Innerhalb der Eingangsstufe ist es der Teilnehmer als Lerner selbst.

Innerhalb eines fortführenden Kurses kann der Lerner zum Tutor oder Trainer werden, der auf Grund seiner Erfahrung das Tutorium oder Coaching von anderen übernimmt (Kim 2001).

8. Die fünf Schritte der D.E.S.-Methode

Elektronische Medium wie Film, Audio, Video u.a. können zwar viele emotionale Impulse erzeugen, sind aber als solche emotionsneutral. Die Steuerung der emotionalen Impulse folgt deshalb der besonderen Hilfskonstruktion der Dramaturgie. Die D.E.S.-Methode setzt das dramaturgische Konzept zu Herstellung von elektronischen Lernmodulen ein. Die Entwicklung einer dramaturgischen e-Learning Strategie nach der D.E.S.-Methode basiert auf folgenden Umsetzungsschritten:

- Schritt 1: Festlegung der Lernzielgruppe (Multiplikatoren, Lernende u.a.);
- Schritt 2: Ermittlung der Kernthemen (Informationen in Form von Hypertextmodulen);
- Schritt 3: Entwicklung einer Dramaturgie (Ziel-Lösungs-Konikt, Strategische Elemente wie Exposition, Konfrontation, Auflösung, *Plot-Points* u.a.);
- Schritt 4: Festlegung von exklusivem, geheimem Wissen (Mythologisches Wissen, Rituale, Sagen u.a.);
- Schritt 5: endgültige *Community-Building (Levels)*.

9. Fazit

Die D.E.S.-Methode ist nicht dadurch begrenzt, dass mit dramaturgischen Elementen Emotionalität, Betroffenheit und Interaktivität geschaffen wird. Entscheidend ist aber der ganzheitliche Ansatz: Dramaturgisches Handeln und die Formulierung einer Strategie machen die D.E.S.-Methode zu einem ganzheitlichen mediendidaktischem Ansatz für die elektronischen Medien.

Eine strategische Handlungsweise kommt dadurch zu Stande, dass Wissen, das gelernt werden soll, als *Hypertext* vorhanden ist und im

dramaturgischen Lernprozess strategisch genutzt wird. Darin liegt ihre große Kraft und ihr Potential für die Didaktik.

Literaturverzeichnis

1. Beck, Uwe / Sommer, Winfried (Hrsg.) (2003): LearnTec. Tagungsband. Karlsruhe: KMK.
2. Breitlauch, Linda (2003): Interaktive Dramaturgie. Disseratation (in print).
3. Ciompi, Luc (1997): Die emotionalen Grundlagen des Denkens. Göttingen: Vandenhoeck.
4. Csikszentmihalyis, Mihaly (1999): Flow. Das Geheimnis des Glücks. Stuttgart: Klett-Cotta.
5. Damasio, Antonio R. (1995): Descartes' Irrtum. München: P.List.
6. Gerstenmaier, Jochen / Mandl, Heinz (1994): Wissenserwerb unter konstruktivistischer Perspektive. Forschungsbericht Ludwig-Maximilians-Universität München: Nr. 33.
7. Goleman, Daniel (1995): Emotionale Intelligenz. München/Wien: C.Hanser.
8. Issing, Ludwig J. (1995): Information und Lernen mit Multimedia. Weinheim: Beltz.
9. Kim, Amy Jo (2001): Community Building. Bonn: Galileo Press.
10. Ledoux Joseph (1998): Das Netz der Gefühle. München/Wien: C.Hanser.
11. Markowitsch, Hans-Joachim (2002): Dem Gedächtnis auf der Spur. Darmstadt: Wiss. Buchgesellschaft.
12. Mikunda, Christian (2002): Der verbotene Ort. Frankfurt/Wien: Ueberreuter.
13. Prensky, Marc (2001): Digital Game-Based Learning. New York: McGraw-Hill.
14. Reeves, Byron / Nass, Clifford (1996): The Media Equation. Cambridge: CSLI Publ.